

Rat Hot

Un gioco di tattica di Michael Schacht per 2 persone

Scopa del gioco è porre il più alto numero di spezie uguali l'una accanto all'altra, conquistando preziosi punti.

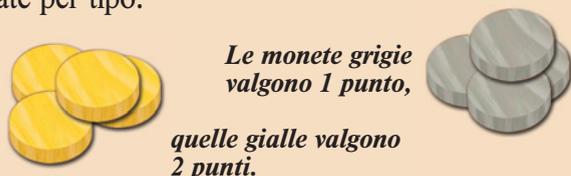
Ma ciascun giocatore deve fare attenzione ai topi, perché se quelli nel proprio colore sono troppi, il gioco termina in anticipo!



Preparazione del gioco

La striscia di merci "Start" (con la "S" al centro) viene posta in vista al centro del tavolo. Tutt'attorno dovrà essere disponibile abbastanza spazio.

Le restanti strisce di merce vengono mescolate e predisposte coperte. Le monete vengono raggruppate per tipo.



Le monete grigie valgono 1 punto, quelle gialle valgono 2 punti.

Ciascun giocatore sceglie il colore con il quale intende giocare.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più grande di età, quindi si procede alternandosi.

Quando inizia il gioco ...

il primo giocatore scopre 1 striscia di merce e la pone accanto alla striscia di merce "Start" [vedi Regole per il posizionamento].

Ad ogni turno successivo ...

i giocatori scoprono 2 strisce di merce e le pongono nella sequenza desiderata nel rispetto delle regole di posizionamento.

Regole di posizionamento

- Le strisce di merce possono essere posizionate in verticale e in orizzontale.
- Una striscia di merce non può essere posizionata in modo tale che sporga dal tavolo.
- Una striscia di merce deve essere posizionata in modo tale che tocchi con almeno un campo una striscia di merce già piazzata (in modo ortogonale).

Annotazione: le strisce di merce che si sovrappongono sono considerate automaticamente confinanti.

La striscia di merci "Start" è contrassegnata con una "S".



Ciascuna striscia di merci è suddivisa in tre segmenti.



Ogni segmento può mostrare

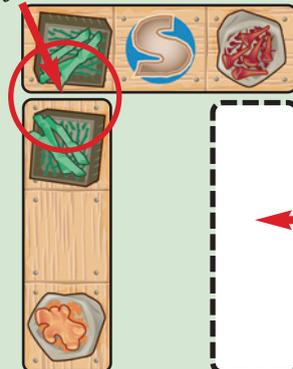
- una delle otto spezie,
- un topo verde o rosso
- oppure è vuoto.

Per ogni giocatore ci sono 4 diverse spezie e alcuni topi del proprio colore.

Le spezie ed i topi sono distribuiti sulle strisce di merce in modo irregolare.



Almeno 1 campo deve essere confinante.

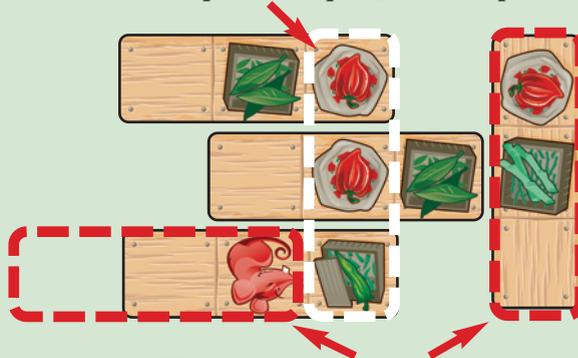


Ulteriori possibilità di posizionamento

Le strisce di merce possono essere posizionate in verticale e in orizzontale.

- Le strisce di merce **possono** essere posizionate l'una sull'altra:
 - **Non** ci devono però essere **vuoti**.
 - **Non** è possibile porre una striscia di merce su un'altra già coperta **coprendola in modo identico**.
- Le spezie e i topi sui quali è stata posta un'altra striscia (e quindi non sono più visibili) **non** contano più.
- Le strisce di merce **non** possono essere più tolte o spostate successivamente.

Una striscia può essere posizionata in questo modo.



Una striscia non può essere posizionata così.

■ Punteggio

Per ogni striscia posizionata viene **immediatamente** calcolato il punteggio. Se si è venuto a creare o **modificare** un gruppo di spezie uguali vicine, ci sono ulteriori punti. Non importa in quale livello si trovano i simboli, l'importante è che siano visibili dall'alto.

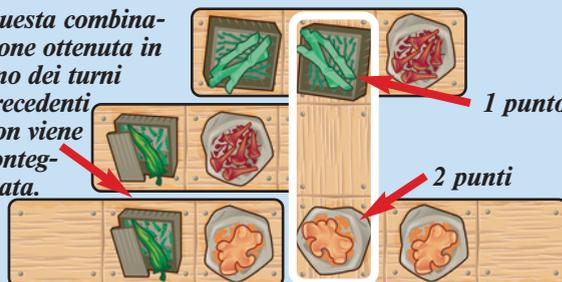
Per un gruppo di **2 simboli uguali** al giocatore del colore corrispondente viene attribuito **1 punto**.

Per un gruppo di **3 o più simboli uguali**, il giocatore del colore corrispondente riceve **2 punti**.

Per i propri punti i giocatori si prendono il numero corrispondente di monete dal banco.

Esempio: E' il turno del giocatore rosso. La sua striscia di merce visibile comporta il seguente punteggio: per Rosso 2 punti - e per Verde 1 punto.

Questa combinazione ottenuta in uno dei turni precedenti non viene conteggiata.



Annotazione: Anche se non è il proprio turno è possibile ricevere dei punti. Per le spezie singole non sono previsti punti.

Annotazione: Per i topi non sono mai conteggiati dei punti. Possono tuttavia determinare la conclusione anticipata del gioco e quindi comportare la sconfitta! [Vedi "Conclusione anticipata del gioco"]

All'ultimo turno ...

... rimane una sola striscia di merce. Il giocatore di turno posiziona questa striscia, viene calcolato il punteggio ed il gioco termina.

Termine del gioco

Dopo il posizionamento dell'ultima striscia di merce, viene calcolato il punteggio finale.

Punteggio finale

Ora vengono conteggiate **tutte** le spezie visibili dei due giocatori.

Anche nel punteggio finale:

- i gruppi di spezie uguali da 2 valgono 1 punto.
- i gruppi di spezie da 3 (o maggiori) 2 punti.

Vince il gioco chi ha ottenuto il maggiore punteggio.

Conclusione anticipata del gioco

Il gioco può anche **terminare anticipatamente**.

Ciò accade sempre quando un giocatore - al termine del proprio turno - ha davanti a sé **3 o più topi del proprio colore**.

In tal caso il gioco termina immediatamente. Non è necessario procedere con il calcolo del punteggio finale, poiché perde il giocatore con i tre topi.

